



## 情報オリンピック日本委員会

〒169-0051 東京都新宿区西早稲田 1-6-3-2B

TEL 03-5272-9794 FAX 03-6736-0510

E-Mail [info@ioi-jp.org](mailto:info@ioi-jp.org)

<https://www.ioi-jp.org/>

== 賛助 ==

NTT DATA

FUJITSU

2017年3月24日

## 第17回 日本情報オリンピック 実施概要

1. **大会名称** 第17回日本情報オリンピック

2. **主催** 特定非営利活動法人 情報オリンピック日本委員会

3. **共催** 国立研究開発法人 科学技術振興機構 茨城県 つくば市

4. **後援・協賛・助成** 現在交渉中

### 5. 概要

国際情報オリンピック (IOI = International Olympiad in Informatics) は、世界の約 80 の国・地域から高等学校 3 年に相当する学年以下の生徒達が集まり、数理情報科学の能力を競う智の競技会です。競技では、与えられた課題に対する性能の良いアルゴリズムを設計し、さらに、それをプログラムとして適切に実装することが求められます。第 30 回国際情報オリンピックは、日本で初めて開催される国際情報オリンピックとして、2018 年 9 月に茨城県つくば市で開催されます (IOI 日本大会)。第 17 回日本情報オリンピック (JOI 2017/2018) は、IOI 日本大会へ派遣する日本代表選手を選抜する国内大会です。

### 6. 日程

- ・ 参加申込受付開始: 2017 年 10 月 2 日 (月)
- ・ 参加申込受付終了: 2017 年 12 月 7 日 (木) 24:00 (予定)
- ・ 予選: 2017 年 12 月 10 日 (日) 13:00~16:00
- ・ 本選: 2018 年 2 月 10 日 (土)・ 2 月 11 日 (日)
- ・ 春季トレーニング合宿: 2018 年 3 月 19 日 (月) ~ 3 月 25 日 (日) (予定)

### 7. 応募資格

第 17 回日本情報オリンピック JOI 2017/2018 に参加できるのは、次の 2 つの条件を満たす人 (以下、有資格者と呼びます) です:

1. 2018 年 2 月 11 日 (日) の第 17 回日本情報オリンピック本選競技実施時点で、高等学校、高等専門学校、中学校、中等教育学校、小学校、特別支援学校に在学し、学年が高等学校 2 年以下 (中等教育学校や高等専門学校などの在校生は高等学校 2 年に相当する学年以下) であること。なお、日本国内において学校以外の初等・中等教育機関に所属している人及び日本国外の初等・中等教育機関に所属している日本国籍を有する人は個別に相談。
2. 生年月日が 1998 年 4 月 2 日以降であること。  
ただし、予選だけならどなたでも参加できます。

### 8. 参加料

無料

### 9. 参加申込方法

参加申込は、オンラインで受け付けます。参加申込サイトは、9 月末までに情報オリンピック日本委員会のウェブサイト <https://www.ioi-jp.org/> でご案内します。

## 10. 予選

2017年12月10日(日)にオンライン競技として実施します。自宅や在-schoolで参加することができます。予選で使用する競技システムを変更する予定です。それとともに、予選で使用できるプログラミング言語が変更される予定です。予選で使用できるプログラミング言語については、2017年6月に公表します。

予選の結果などに基づき、有資格者の中から以下の約80名(最大90名)を本選に招待します。

- i. 提携プログラミングコンテスト優勝チームメンバーの中で本選へ参加を希望する者
- ii. 第16回日本情報オリンピック春季トレーニング合宿招待者で本選へ参加を希望する者
- iii. 各ブロックの予選競技成績上位者  
ブロックは、北海道・東北、関東、中部、近畿、中国・四国、九州・沖縄の6ブロック
- iv. 女性の予選競技成績上位者
- v. 予選競技の成績上位者
- vi. 指定校の参加者からの追加招待者

「本選招待者の決定方法」の詳細は2016年6月に公表いたします。

## 11. 本選

2018年2月10日(土)～2月11日(日)に茨城県つくば市で実施します。本選競技で使用できるプログラミング言語はC/C++のみです。「本選招待者の決定方法」に基づき招待された方だけが参加できます。本選の成績上位者(原則として、金賞、銀賞、銅賞各1名)に、メダルと副賞を授与します。また、ブロックごとの成績上位者を表彰します。本選の成績上位者約20名を春季トレーニング合宿に招待します。

## 12. 春季トレーニング合宿

2018年3月19日(月)～3月25日(日)に茨城県内あるいは東京都内の会場で実施の予定です。本選の結果に基づき招待された方だけが参加できます。「国際情報オリンピック派遣日本代表選手選考に関する内規」に従い、この春季トレーニング合宿期間中に、IOI 2018 日本大会日本代表最終選考競技を実施します。日本代表最終選考競技で使用できるプログラミング言語はC/C++のみです。この競技の結果に基づきIOI 2018 日本代表選手4名が選抜されます。

## 13. 競技内容

予選・本選・日本代表最終選考競技のいずれにおいても、与えられた課題を解決するプログラムを作成します。高校生レベルまでの数学とプログラミングの知識が必要です。本選以降の課題を理解するための知識および解答するための知識についてはIOIシラバス

[https://www.ioi-jp.org/ioi/ioi-syllabus\\_jp.html](https://www.ioi-jp.org/ioi/ioi-syllabus_jp.html)

に準拠します。ただし、春季トレーニング合宿競技ではIOIシラバス外から出題することもあります。

予選で使用できるプログラミング言語については、2017年6月に公表します。  
本選と日本代表最終選考競技で使えるプログラミング言語はC/C++だけです。

予選は、以下のように実施します：

- ・ 自宅や在-schoolのコンピュータ教室等で1人1台のPCを使用して競技に取り組みます。
- ・ 各課題に対して、解答プログラムのソースコードを提出します。
- ・ 各課題に対して、実行時間および使用メモリの制限が課されます。
- ・ 提出されたソースコードは、競技システムで(必要に応じて実行形式に変換され)複数の採点用入力データに対して実行されます。制限を満たして正しい出力をした場合、配点に応じた得点が得られます。予選の競技規則は2017年6月に公表します。

本選は、以下のように実施します：

- ・ 情報オリンピック日本委員会が用意したPC(1人1台)を使用して競技に取り組みます。
- ・ 各課題に対して、解答プログラムのソースコードを提出します。
- ・ 各課題に対して、実行時間および使用メモリの制限が課されます。
- ・ 提出されたソースコードは、競技システムでコンパイルされ、複数の採点用入力データに対して実行されます。制限を満たして正しい出力をした場合、配点に応じた得点が得られます。

本選の競技規則は2017年12月末に公表します。

春季トレーニング合宿中の日本代表最終選考競技の実施方法及び競技規則は2018年2月に公表します。

以上